Cerveja Preta!

...tudo pela cerveja!!!

Instruções

Essa é uma aventura rápida para personagens de 3° nível ou 4° nível. O texto em preto é o que os personagens podem saber e o que está marcado em azul são informações que somente o mestre pode ter acesso, neles estão contidos pedaços de regras, mecânicas, armadilhas e detalhes de monstros. Contato: renatchors@gmail.com

Sinopse

Um dragão roubou todo o estoque de cerveja preta dos anões. Os anões estão enfurecidos e querem vingança, pois essa cerveja é raríssima! A dona da estalagem tenta contratar os personagens para defender seu covil que está prestes a ser invadido. Os anões usarão formas terríveis para completar sua vingança. Um anão também proporá deles trazerem a cabeça do dragão para ele. Essa aventura tem um tema moral ambíguo, não existem vilões na história, os personagens podem escolher o lado que irão ficar. E agora, a quem ajudar?

Cenário dos acontecimentos

Tudo começa em um pequeno vilarejo cercado por montanhas, a vila está sendo palco de um acontecimento irreverente, um dragão há alguns dias roubou todo o carregamento de cerveja preta anã. A vila é composta pela maioridade de humanos e anões da colina e serve de entreposto para rotas comerciais. As pessoas estão muito tensas, pois os anões culpam os humanos de terem revelado a rota do carregamento. A cadeia da vila está lotada e os ânimos parecem que não irão diminuir até houver uma resolução para o caso.

Ganchos para a aventura

- Os personagens podem ficar sabendo desse acontecimento em alguma taverna ou guilda de aventureiros em algum lugar;
- Pessoas gananciosas têm se reunido na vila, pois é fato de onde existe dragão existe ouro, os personagens podem ser esse tipo de gente;
- Os personagens podem ser residentes da vila e estão no meio dessa tempestade e ainda formando suas opiniões a respeito.

Começando a Aventura

Tudo começa em um pequeno vilarejo cercado por montanhas, dentro da taverna se ouve discussões inflamadas sobre um dragão ter roubado uma grande remessa de barris de cerveja anã que é raríssima, ela só pode ser preparada de vinte em vinte anos! Para os anões essa cerveja é usada em grandes festividades e vale mais que ouro, nunca sendo vendida para forasteiros! A cerveja tem fama por propriedade que curam o corpo e a mente! E dizem que ela está sempre gelada!

O dragão na realidade é uma fêmea e tem uma vida dupla, ela se faz passar como dona da taverna do vilarejo e tem sua vida como dragão. Ultimamente ela tem sondando o vilarejo para quem pode ajudá-la. Ela contatará os personagens em sua forma de bela donzela para persuadi-los através de sua aparência ou promessa de recompensa. Que fique claro que ela não comercializa essa cerveja que ela roubou no local, ela usa para fins medicinais..

A dona da taverna chega discretamente aos personagens (ao mesmo tempo em que eles sentem um cheiro de chuva quando ela se aproxima) e começa a conversar com eles, no meio da conversa ela oferece um serviço inusitado, a de protegerem um dragão. Ela explica que a pouco tempo esse dragão roubou todo o estoque de cerveja anã, mesmo o dragão não sendo ruim ele fez isso pois essa cerveja consegue aliviar sua dor física, causada por um ferimento permanente. Ainda fala que os anões estão cegos de ódio, pois esse mesmo dragão tentou comprar a cerveja deles, mas eles se recusaram a vender. O ódio ainda está sendo alimentado, pois alguns anões acabaram sendo feridos no meio do assalto, pois eles estavam protegendo a rara cerveja preta com suas vidas.

Ela diz que está sabendo que o dragão será atacado em breve e que oferecerá uma boa recompensa para aqueles dispostos a ajudar na defesa do dragão, ouro se quiserem, ou algo mais substancial quando completarem a missão.

Depois disso um anão acha aquela movimentação estranha e vai aos personagens perguntando o que aconteceu. Mesmo não tendo resposta e vendo que estão equipados, ele oferece o serviço de matarem o maldito dragão ladrão de cerveja, ele pagará 300 peças de ouro para os que realizarem o serviço e trazer a cabeça do dragão como prova e ainda podem ficar com toda a pilhagem do tesouro da criatura e ele só pede para retornarem algum barril de cerveja se tiver sobrado.

Fica a cargo dos jogadores escolherem para quem irão trabalhar. A aventura está dividida em duas

Se os personagens ajudarem a dona da taverna

Se aceitarem ela dará o mapa da localização do covil do dragão, que fica a alguns quilômetros dali nas montanhas. Ela disse que eles poderão entrar no covil sem problemas, pois ela avisará o dragão e ele os receberá amistosamente. Os defensores só terão que tomar cuidado com uma armadilha na entrada.

Dentro do covil logo depois da entrada existe uma armadilha de telhas soltas, que serve mais para alertar o dragão do que fazer grandes estragos.

Telhas soltas: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; Ataque corporal: telhas +12 (dano: 2d6); alvos múltiplos (todos em dois espaços adjacentes de 1,5m); Procurar (CD 20, **15** pois foi avisado da armadilha); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 2.400 PO.

No covil existem dois aposentos, o cofre e o dormitório. O local parece uma ruína que sofreu com antigos desabamentos e foi ocupada pelo dragão. O dormitório parece uma caverna perdida nas ruínas, lá está o tesouro do dragão. No cofre é onde está guardada a preciosa cerveja preta.

Algum tempo depois eles serão recepcionados por um majestoso dragão prateado que manca, ele deve ter quase dois metros de comprimento e com um visível ferimento em uma de suas pernas do qual parece pingar um pouco de sangue. Ele agradece os aventureiros por ajudá-lo defender o seu covil e que recompensará a todos.
Ele pedirá para fazerem preparativos para as defesas do local e dará a cada um uma poção que os protegerá de golpes do inimigo, essa poção é pequeno frasco com um liquido transparente com sabor estranho artificial para que consumam se houver alguma batalha.

Poção de armadura arcana (50 PO)

Se os personagens investigarem sobre a cerveja, o dragão só dirá que está bem guardado em seu cofre. Na realidade existem algumas dúzias de barris da rara cerveja preta anã,.

Os anões chegarão eventualmente e gritarão da entrada para o dragão se render para se julgado nas moradas dos anões. Mas o dragão educadamente responderá que não irá render e perguntará se podem resolver aquilo de alguma outra forma que não seja violência. Os anões rirão histericamente do que o dragão disse e atacarão.

Provavelmente as lutas ocorrerão nos corredores do covil.

Os anões farão três ondas de ataque ao covil do dragão. Primeiro os anões soltarão uma onda de quatro krenshars. A

segunda onda eles soltarão um minotauro escravo. Na terceira eles liberarão fumaça dentro do covil, para asfixiar quem estiver dentro, o que obrigara os personagens a enfrentar os anões.

Primeira onda:

Krenshar
Tipo/Tamanho: Besta mágica
Dados de Vida: 2d10 (11/13/12/9 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 15 (+2 Destreza, +3 natural); toque 12, surpresa 13.
Base de Ataque/Agarrar: +2/+2
Ataque:Corpo a corpo: mordida +2 (dano:1d6)
Ataques Completo: Corpo a corpo: mordida +2 (dano:1d6) e 2 garras +0 (dano: 1d4)
Face/Alcance: 1,5m / 1,5m
Ataques Especiais: Aterrorizar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +1
Habilidades: For 11, Des 14, Com 11, Int 6, Sab 12, Car 13
Perícias:Esconder-se +4, Furtividade +6, Ouvir +3, Saltar +9
Talentos: Ataques múltiplos, Rastrear.
Clima/Terreno: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou matilha (6-10)
Nivel de Desafio: 1
Tendencia:Geralmente Neutro

Aterrorizar (Ext ou Sob): Como uma ação padrão, um krenshar é capaz de esticar a pela de sua cabeça para trás, revelando a musculatura e as estruturas ósseas do crânio. Em geral isso é suficiente para assustar seus adversários (considere um teste de Blefar +3).
Combinada com urros altos, essa habilidade produz um efeito desconfortável, semelhante à magia *aterrorizar* conjurada por um feiticeiro de 3ª nível (Vontade parcial, CD 13). Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência não será afetada novamente pela habilidade do mesmo krenshar durante 24 horas. Essa habilidade é um efeito sobrenatural, sônico, de medo e de ação mental. A CD do teste de resistência é baseada em carisma;
Perícias: os krenshar recebem +4 de bônus racial nos testes de Saltar e Furtividade.

Após a primeira leva os anões soltarão o minotáuro para dentro do covil se a primeira onda não der resultado.

Nota-se que além de brandir uma enorme clava, o minotáuro está repleto de correntes e algemas, que foram afrouxadas para ele poder combater.

Minotáuro
Tipo/Tamanho: Humanóide Monstruoso (Grande)
Dados de Vida: 6d8+12
Iniciativa: +0
Deslocamento: 9m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +5 natural); toque 9, surpresa – (veja texto).
Base de Ataque/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: clava grande +9 (dano: 2d8+6, x2) ou chifre +9 (dano: 1d8+4, x2)
Ataques Completo: Corpo a corpo: machado grande +9/+4 (dano: 2d8+6, x2) e chifre +4 (dano: 1d8+4, x2)
Face/Alcance: 3m / 3m
Ataques Especiais: Investida Poderosa dano: 4d6+6
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, astúcia natural, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +5, Von +5
Habilidades: For 19, Des 11, Con 15, Int 5, Sab 9, Car 9
Perícias:Intimidar +2, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +1
Talentos: Ataque Poderoso, Fortitude Maior, Rastrear
Clima/Terreno: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou gangue (3-4)
Nivel de Desafio: 4
Tendencia: Geralmente Caótico e Mau

Investida Poderosa (Ext): Em geral, um minotáuro inicia um confronto investindo contra um oponente, baixando a cabeça e golpeando com seus poderosos chifres. Além dos benefícios e penalidades normais de uma Investida, essa manobra permite que a criatura realize um único ataque regular com +9 de bônus de ataque e cause 4d6+6 pontos de dano perfurante.
Astúcia Natural (Ext): Embora os minotáuro não sejam notavelmente inteligentes, eles possuem uma astúcia inata e habilidade lógica. Eles são imunes à magias *labirinto*, nunca se perdem e lhes permite rastrear seus inimigos. Além disso, nunca são surpreendidos.
Perícias: Os minotáuro recebem +4 de bônus para testes de Procurar, Observar e Ouvir.

Se o minotáuro não for o suficiente para derrotar o dragão, os anões queimarão bastões com uma fumaça e fecharão a entrada com panos pesados para asfixiar quem estiver dentro do covil, isso obrigará os personagens a correr para fora para enfrentar os anões que estarão esperando por eles.

FUMAÇA *(Livro do Mestre pág. 304)*
Um personagem que aspirar muita fumaça deverá realizar um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 15+1 por teste anterior) ou perderá uma rodada engasgando e tossindo. Um personagem que engasgue por duas rodadas consecutivas sofrerá 1d6 de dano por contusão.
A fumaça obscurece a visão e fornece camuflagem aos personagens em seu interior.

Grupo de anões serão os mesmo que estavam tendo a conversa inflamada na taverna. Os anões lutarão ferozmente, mas se renderão se notarem que estão sendo derrotados. O líder não dirá que possui itens mágicos, mas se alguém do grupo notar ele oferecerá em troca de suas vidas.

Estratégia dos anões:
Três tentarão emboscar quem sair da entrada com armas de longa distância e usará uma carroça como barricada para se protegerem, a carroça estará a dez metros da entrada. Outros dois estarão em cima da entrada, prontos para pularem nas costas de quem sair do covil (ganhando uma rodada surpresa).

Nível de encontro 5

Anão Líder (Guerreiro de 3° Nível)
Tipo/Tamanho: Humanóide Médio
Dados de Vida: 3d10+6 (22 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 6m
Classe de Armadura: 20 (Camisão de cota de malha [+*1*] +5, Escudo de metal grande [+*1*] +2, Destreza +2); Toque 12, Surpresa 18.
Base de Ataque/Agarrar: +3 / +5
Ataque: Machado de Guerra Anão Obra-prima +7 (dano, 1d10+2, x3) ou Besta Pesada +5 (dano: 1d8, 19-20/x2)
Ataques Completo: Machado de Guerra Anão Obra-prima +7 (dano, 1d10+2, x3) ou Besta Pesada +5 (dano: 1d8, 19-20/x2)
Face/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Ataques Especiais: +1 contra orc e goblinóides.
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m; Estabilidade; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares à magia; +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno.
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +3, Von +1
Habilidades: For 14, Des 15, Con 15, Int 12, Sab 11, Car 7
Perícias: Escalar +3, Intimidar +3, Saltar +2, Ouvir +2, Cavalgar +2, Observar +2, Nadar -2
Talentos: Recarga Rápida, Luta às Cegas, Prontidão; Foco em Arma (Machado de Guerra Anão)
Nivel de Desafio: 3
Tendencia: Neutro e Leal
Pertences: Machado de Guerra Anão Obra-Prima, Escudo de metal grande +1, Camisão de Cota de Malha +1, Besta Leve, 40 virotes, 2x rações, 20 bastões de fumaça.

Quatro Anões Combatentes de 1° Nível
Tipo/Tamanho: Humanóide Médio

Dados de Vida: 1d8+2 (10/10/10/10 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6m
Classe de Armadura: 20 (Brunea +4, Escudo de madeira grande +2); Toque 10, Surpresa 16.
Base de Ataque/Agarrar: +1 / +2
Ataque: Machado de Guerra Anão +3 (dano, 1d10+1, x3) ou Machado de Arremesso +1 (dano: 1d6+1, x2, 3m)
Ataques Completo: Machado de Guerra Anão +3 (dano, 1d10+1, x3) ou Machado de Arremesso +1 (dano: 1d6+1, x2, 3m)
Face/Alcance: 1,5 m / 1,5 m
Ataques Especiais: +1 contra orc e goblinóides.
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m; Estabilidade; +2 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos similares a magia; +2 de bônus racial nos testes de resistência a veneno.
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +0, Von -1
Habilidades: For 13, Des 10, Con 14, Int 11, Sab 9, Car 6
Perícias: Escalar -1, Intimidar -2, Saltar -1, Ouvir -1/2, Procurar +0, Observar -1/2, Nadar -9
Talentos: Foco em Arma (Machado de Guerra Anão)
Nivel de Desafio: 1/2
Tendencia: Neutro e Leal
Pertences: Machado de Guerra Anão, Escudo de madeira grande, brunea, 3x machado de arremesso, 2x rações.

Depois de terem derrotados os anões o dragão perguntará se eles querem ouro ou se querem parte do tesouro. Se for ouro o dragão dará 500 peças de ouro para cada um (se faltar dará o equivalente em prata). Ou se pedirem parte do tesouro, dirá para cada um escolher um item entre: uma adaga de adamante, uma armadura completa obra-prima, um *pergaminho de respirar na água* e uma *varinha de toque de carniçal* (30 cargas) e finalmente dará um barril com a cerveja preta anã para o grupo.

Tesouro do Dragão: moedas: 12.163 PP, 1.387 PO. Bens: 2 ágatas íris (11 PO cara), coral (50 PO), água marinha (700 PO), opala negra (1.300 PO). Itens: Adaga de adamante, armadura completa obra-prima, um pergaminho de *respirar na água* e uma *varinha de toque de carniçal* (30 cargas), 3x Poções de *Armadura Arcana* (o dragão já cedeu).

Na saída dará para ver quatro jaulas retangulares onde provavelmente os krenshar estavam presos. E mais além uma carroça com dois cavalos vazia.

Se os personagens ajudarem os anões

Se eles aceitarem o serviço, o anão dará o mapa de localização do covil do dragão e fala para eles terem cuidado, pois enfrentar um dragão é muito perigoso. Ele pessoalmente iria se não conseguisse contratar ninguém.

Dentro do covil logo depois da entrada existe uma armadilha de telhas soltas, que serve mais para alertar o dragão do que fazer grandes estragos.

Telhas soltas: ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação por reparo; Ataque corporal: telhas +12 (dano: 2d6); alvos múltiplos (todos em dois espaços adjacentes de 1,5 m); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); *preço de mercado*: 2.400 PO.

Existem dois aposentos, o cofre e o dormitório. O local parece que uma ruína de um local sofreu com antigos desabamentos e foi ocupada pelo dragão. O dormitório parece uma caverna perdida nas ruínas, lá está o tesouro do dragão. No cofre é onde está guardada a preciosa cerveja preta.

O **Cofre** está protegido por uma porta de ferro, que tem 5cm de espessura, dureza 5, 60 pontos de vida e tem CD 28 para derrubar. Ela esta trancada com uma fechadura que tem CD 25 num teste de Abrir Fechaduras, tem dureza 15 e 30 Pontos de Vida.

Se a armadilha for ativada o dragão estará esperando por eles em seu dormitório. Mas ele os sentirá chegando com sua percepção às cegas (18m). O dragão tentará argumentar para que não haja combate, mas não abrirá mão da cerveja e lutará se necessário.
O combate será bem difícil, mas não impossível. O dragão não irá matá-los e aceitará rendição se houver e irá se render se estiver perdendo.

Vaerithurkear
Tipo/Tamanho: Dragão de Prata Jovem (fêmea), Médio
Dados de Vida: 13d12+26 (110 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12m, vôo 45 (ruim)
Classe de Armadura: 22 (+12 natural); toque 10, surpresa 22.
Base de Ataque/Agarrar: +13/+16
Ataque: Corpo a a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3)
Ataques Completo: Corpo a a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3), 2 garras +11 (dano 1d6+1), 2 asas +11 (dano : 1d4+1)
Face/Alcance: 1,5m/ 1,5 m
Ataques Especiais: Sopro (6d8 de frio ou paralisia 1d6+3 rodadas, CD 18, cone 9m), magias
Qualidades Especiais: Alterar forma, percepção às cegas 18m, andar sobre as nuvens, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo;
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +11
Habilidades: For 17, Des 10, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16
Perícias: Blefar +16, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +16, Curar +10, Diplomacia +5, Disfarces +16 (+18 para atuar), Identificar Maria +13, Intimidação +5, Observar+19, Ouvir +16, Procurar +19, Profissão (taverneiro) +19, Saltar +20
Talentos: Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar
Nivel de Desafio: 7
Tendencia: Leal e Boa
Magias: Como um feiticeiro de 1° nível
Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; teste de resistência CD 13 + nível da magia); 0 – *consertar, detectar magia, mãos mágicas, resistência;* 1° *mãos flamejantes, névoa obscurescente.*
Pertences: Chave do cofre

Tesouro: moedas: 12.163 PP, 1.387 PO. Bens: 2 ágatas íris (11 PO cara), coral (50 PO), água marinha (700 PO), opala negra (1.300 PO). Itens: Adaga de adamante, armadura completa obra-prima, um pergaminho de respirar na água e uma varinha de toque de carniçal (30 cargas), 3x Poções de *Armadura Arcana.*

Conclusão

A aventura pode ter essas duas conclusões possíveis:

- Se ajudarem o dragão, ela revela que na realidade ela e a dona da taverna são a mesma pessoa, pois ela é fascinada pelos hábitos diferentes das pessoas e adora ter companhia. Desde que foram contratados na taverna e eles se mostraram pessoas em quem se pode confiar e por isso fez essa revelação. Ela só pede para manterem esse pequeno segredo por enquanto. E em breve ela poderá chamá-los para alguma aventura.

- Se ajudarem os anões e forem bem sucedidos trazendo a cabeça do dragão, ele pagará a recompensa prometida, e fará uma recomendação deles como amigos dos anões para sua noção se trouxerem barris com a preciosa cerveja, deixando até um com os aventureiros para se deliciarem com a bebida.

Se a cerveja tem ou não propriedades curativas ou sobrenaturais, fica a critério do Mestre/Narrador, o que pode gerar outros ganchos para aventuras!

...tudo pela cerveja!!!